FLAME DRAGON 2

LEGEND OF GOLDEN CASTLE

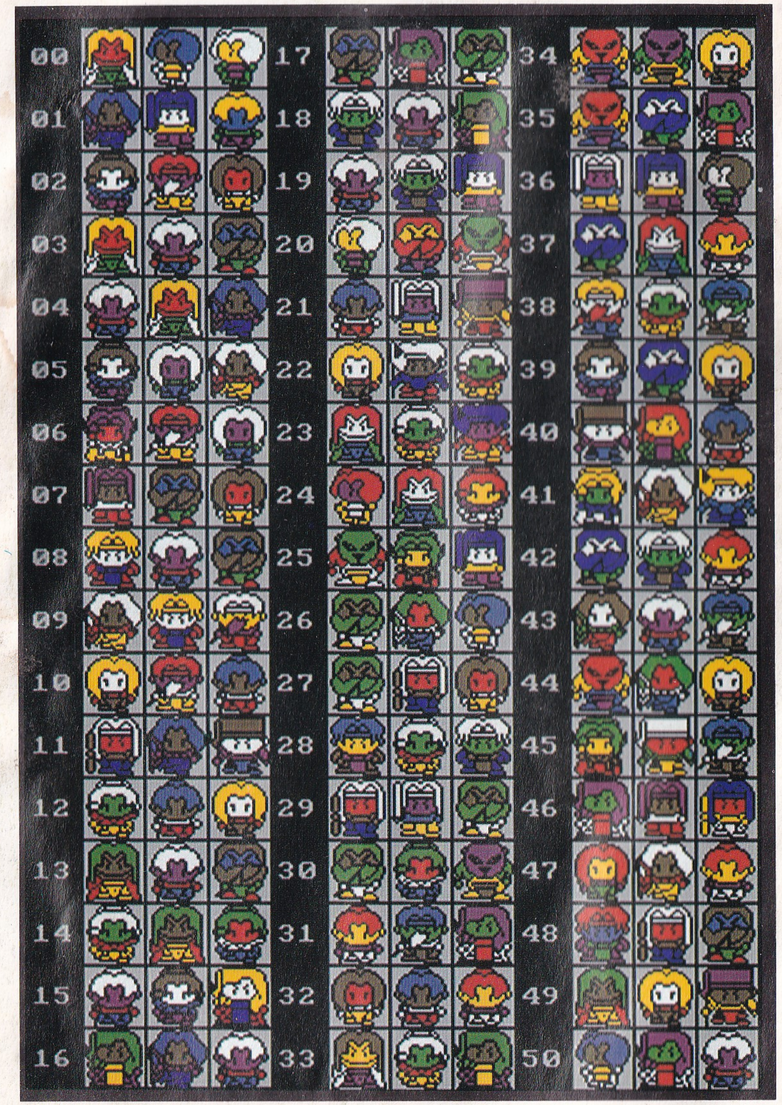
(C)1994,1995漢堂國際資訊有限公司

FLAME DRAGON 2

炎龍騎士團II

LEGEND OF GOLDEN CASTLE

密碼表



FLAME DRAGON 2

LEGEND OF GOLDEN CASTLE

致玩家的一封信

首先代表漢堂所有的工作伙伴，感謝您購買『炎龍騎士團Ⅱ』！這幾年來，國內PC自創遊戲得以蓬勃發展，端賴諸位死忠遊戲迷的大力支持，也因爲有無數的超級玩家，對智慧財產權的尊重，才得以孕育出國內數十家的遊戲開發廠商，因此如何創作更好的遊戲，以更合理的價位來提供給各位玩家，一直是漢堂全体同仁多年來努力的目標，以回應廣大遊戲迷長久以來對我們的期待與支持。

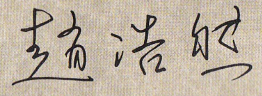
今年由於國際紙價與塑膠原物料的連番調漲事實，無形之中，造成我們在製作成本上的支出增加，爲了不將調漲成本反應在售價上，造成玩家的負擔，初期本公司曾一度將包裝外盒簡化以降低成本〈人面蛾第一版即是〉，然而所得到的結果，是遊戲迷的無法接受，這個經驗迫使我們不得不改回原來的包裝，也促使這次調整售價的痛苦決定。但爲了回饋消費者多年來對漢堂的支持，本公司不惜成本，特別製作附贈一套DIY座鐘，以聊表心意。

國人的自製遊戲需要您的鼓勵，好的遊戲更需要您的支持！

敬祝　技藝精進、玩GAME愉快！

漢堂國際資訊

總經理



敬上

目錄

前言

感謝您購買『炎龍騎士團2：黃金城之謎』，對於您的支持與愛護，製作小組和漢堂國際資訊致上萬分的謝意。在正式進入遊戲之前，請您務必先閱讀本手冊中有關安裝和各項操作的說明，而和遊戲相關的歷史、文物資料等則位在資料手冊的『預言者之書』中，希望您能先加以閱讀，俾以增進遊戲樂趣。

最後，祝您玩的愉快！

操作部份

3 第一章　安裝遊戲
5 第二章　進入遊戲
6 第三章　基本操作
14 第四章　村鎮及戰場之間

預言者之書

19 傳說之島達拉尼亞
20 古代人的傳說
21 諸神之都－黃金城
22 有關馬拉大陸
26 職業與轉職
28 武器與裝備
31 魔法
34 附錄
39 人物設定簡介
51 製作群　　維修事項

第一章　安裝遊戲

第一節　硬體配備

要執行本遊戲時，所需要的最基本之配備：

1》主機：IBM PC 386/486以上，或是100%相容之電腦機種。

2》4MB以上之記憶體。
主機上使用正好為4MB記憶體的玩家，請務必將SMART DRIVE,CACHE等會佔用記憶體的快取程式自開機檔中拿掉，否則將會導致當機的情形。

3》作業系統：DOS 5.0以上

4》顯示：VGA 顯示系統

5》安裝空間：至少40MB以上的使用空間

6》硬碟空間：本遊戲佔硬碟空間約32MB

7》操作：Microsoft 或100%相容的滑鼠（非必備）

8》音樂：支援GMIDI (Roland MPU-401 卡)
Ensoniq SoundScape
Gravis UltraSound MIDI Synth (系統設定程式2.0版以上)
Sound Blaster 聲霸卡或相容系列
Media Vision Pro Audio Spectrum
AdLib Gold Music、AdLib
ESS Technology ES688 FM Audio
Generic Yamaha OPL3-based FM music
Roland MT-32
Tandy 3-voice music
IBM internal speaker

9》音效：支援 Sound Blaster 聲霸卡系列
Roland RAP-10
Media Vision Pro Audio Spectrum
Gravis UltraSound (系統設定程式2.0版以上)
New Media Corporation WaveJammer
Ensoniq SoundScape
ESS Technology ES688 FM Audio

第二節　開始安裝

雖然遊戲必須載入硬碟後才能執行，但是我們建議您最好還是先備份磁片，再用備份的磁片執行載入。您可以使用DISKCOPY指令來備份磁片，至於該指令的使用方法，請參考有關DOS 的書籍介紹。

1》將DISK 1 放入磁碟機中，並確定您是否在該磁碟機的目錄下。舉例來說，如果您是使用 B 磁碟機載入的話，請輸入B:並按下ENTER 鍵。
2》輸入INSTALL B: C: (B:表來源磁碟機代號，C: 表硬碟代號，也可以鍵入 INSTALL A: D:) 按 Enter 鍵。
3》其餘請參照螢幕的指示動作。
4》載入完成後，指定的硬碟代號中會新增一個名為FLAME2的目錄，此即為『炎龍騎士團Ⅱ』所在之遊戲目錄。

第三節 設定音效

當您第一次進入遊戲或更改音樂音效設備後，請按本節指示設定遊戲所支援的音樂音效設備。

1》鍵入 CD\FLAME2 按 Enter 鍵。
2》鍵入SETSOUND按 Enter 鍵。
3》進入設定畫面，由於本遊戲會自動偵測您的硬體設備，此時畫面紅框中會列出您的電腦上最適合的音樂音效設備，如下例：
MIDI music: Creative Labs Sound Blaster
Digital audio: Creative Labs Sound Blaster
確定無誤後，以 ↑ ↓ 鍵移動反白棒選DONE按ENTER 鍵，即完成設定。
4》如果您要自行選擇配備的話，請注意中下方的藍色設定選單：
Sound Configuration Options
Select and configure digital audio driver (選擇音效配備)
Select and configure MIDI music (選擇音樂配備)
No MIDI music (無音樂輸出)
No digital audio (無音效輸出)
Done (完成)
本遊戲支援的聲音輸出設備，在"第一節硬體配備"已完全列出，請視您的配備確實設定。
5》設定完後會出現設定與測試選單，如下：
Attempt to configure sound driver automatically (自動設定)
Skip auto-detection and configure sound drivermanually (手動設定)
Select a different sound driver (另選配備)
Help (輔助說明)
建議您使用自動設定及測試，若出現"successfully"則表設定成功，若否，您可以再選擇手動設定，以設定配備上的I/OAddress、IRQ、DMA。
6》當您都完成設定時，選DONE便可。若設定時還有不明白的地方，歡迎來電詢問(07)3356474。

第二章 進入遊戲

第一節 啟動遊戲

注意

主機上使用正好為4MB記憶體的玩家，請務必將SMART DRIVE,CACHE等會佔用記憶體的快取程式自開機檔中拿掉，以避免記憶體不足的問題發生，否則將會導致當機的情形。

1》請打開電腦之電源。
2》確定目前所在目錄是在硬碟（舉例：C>）之下。
3》改變目錄的路徑，進入遊戲子目錄之下。舉例來說，遊戲目錄是FLAME2時，就鍵入 CD\FLAME2 之後 ，再按下 Enter 鍵。
4》在遊戲目錄下鍵入 FD2 並按下 Enter 鍵。

第二節 開始遊戲

遊戲載入後，首先展示『炎龍騎士團Ⅱ』的片頭動畫。請看完這段畫面或按任意鍵跳過，接著進入抬頭畫面。

在這畫面中，可以看到三個選項。在進入遊戲之初，由於還沒有任何存檔，因此只會看到START一項。以下是各選項的說明：

<START> 從頭開始新遊戲。在選擇本項後，會先有一段故事介紹，敘述主角們進入冒險的經過，然後便進入第一關的戰鬥。
<LOAD> 讀取先前儲存的遊戲進度，繼續未完的冒險歷程。
<CONTINUE> 讀取戰場上的暫存進度，繼續未完的戰鬥，請參閱下一章。

在遊戲的過程中，當出現以下畫面時，請參照手冊內頁所列密碼表，找到該組密碼輸入，按 Enter 鍵確定或按 Esc 鍵退回修改。

第三章　基本操作

『炎龍騎士團Ⅱ』是由一章章的戰場構成的。玩者所操作的主角們必須面對據守在各戰場的敵人，達成該戰場的勝利條件，再逐步向下一關卡推進。玩者將會在激烈的戰鬥之中獲得經驗、提昇等級和能力，並得到新的隊員以增強陣容。在完成一個戰場之後，隊伍會前往供休息補給用的城鎮，以購買物品裝備、復活陣亡的隊員等，然後再進入下一個戰場，這就是遊戲大致的流程。

選擇開始遊戲，看完介紹故事的片段，玩者的四人隊伍便進入第一個戰場。以下將為各位介紹『炎龍騎士團Ⅱ』的各項操作，基本上操作共可分為兩類：

戰場上的操作

不論任何時候進入戰場，您都會看到類似右圖的戰場畫面

您可看到戰場地圖、分佈其上的敵我人物、游標和地形效果顯示。此時主要的操作鍵共有：

↑ ← ↓ →
《移動游標、選擇圖塊指令之用。所選的項目名稱會以反白顯示，所選擇的圖塊指令則會閃爍，以資識別。

ENTER　INS　空間棒
《開啓視窗、決定選項及執行指令之用。往後在操作說明中一律稱之為『決定鍵』。

ESC　DEL
《取消選項、脫離視窗及跳回前一畫面之用。往後在操作說明中一律稱之為『取消鍵』。

ESC
《持續按此鍵，游標會依次移到下一名我方隊員的身上。

F1　PGUP
《以鳥瞰的角度一覽戰場的縮小地圖。所有的人物將會以不同顏色的光點標示出其位置。

F2　HOME
《顯示游標所在人物的詳細資料（含敵我或NPC）。

各項操作的說明如下：

《我方人物的操作》

1》將游標移到我方人物上並按下決定鍵，便進入移動狀態。此時由該人物和四周地形所計算出來的移動範圍將會開始閃爍，將游標移動到這範圍內的任何位置並按下決定鍵，人物便會移動到該地點去。若不想移動該人物，在原地直接按下決定鍵亦可。

2》在移動完畢或直接按下決定鍵後，便中止移動模式並進入指令狀態，此時會有四個圖塊指令出現在人物四周，目前選擇的圖塊指令會以閃爍顯示，使用方向鍵可改變選擇其他指令，按下決定鍵便可執行該指令；在任何階段按取消鍵可取消行動，或回到最初狀態；但若行動已執行過便無法挽回了。

此外，藍白色的圖塊代表可使用的指令，而橘紅色的代表該指令因故無法使用，例如在移動後便不能施展法術等。

圖塊指令介紹如下：

攻擊　使用武器攻擊對手。選擇決定後會以白框標示出該人物裝備的武器所能及的範圍，以游標選擇在這範圍內的敵人，按決定鍵後，該人物便會加以攻擊，之後，人物就變成行動後狀態。

法術　使用法術。選擇執行後會列出該人物所擁有的法術及所需的法力，選擇決定法術後，游標變成該法術作用範圍的白框，閃爍的法術射程範圍也會顯示出來。將白框移動到射程範圍內的任何地方並按下決定鍵，法術便會施展在該作用範圍內的我方或敵方人物上。人物在使用過法術後會變成行動後狀態。這一點要特別注意－人物在移動過後是不能使用法術的。

物品　物品選單。決定後會打開物品選單，說明如下：

使用　使用物品。決定後便會列出該人物身上的物品，玩者可用方向鍵和決定鍵來選擇欲使用的物品，這物品可以是單純的道具或武器裝備。一般的道具，如常見的藥草和解毒劑等，可以使用在使用者四周各一步的範圍內，亦即使用者自身和鄰近的隊友。某些帶法術能力的裝備在使用之後亦能發揮法術效果，此時就必須依照該法術的範圍來決定目標點了。在使用後亦會變成行動後狀態。

丟棄　當人物的身上已經沒有空間，又必須立即空出位子以容納重要的物品時，就是使用丟棄指令的時機了。同樣的，在選擇此指令後會列出身上的所有物品，只需選擇欲丟棄的物品即可。丟棄物品的指令不會使人物變成行動後狀態，因此您可以任意加以使用。

給予 將某件物品交給隊友。欲接受物品的隊友必須就在給予者周圍，因此可先將人物移動到物品接受者旁邊。選擇此指令後再選擇物品，顯示範圍的白框便會出現，將游標移到接受者上並按下決定鍵，之後若跳回物品選單，表示給予的動作已完成。但若接受者身上已經裝滿了，則會變成交換的方式，亦即給予者給了一件物品後，玩者還需從接受者處選擇一件物品給任何在給予範圍內的隊友，以維持攜帶八件物品的上限。

在執行過給予指令後，還可繼續執行其它的物品選單指令，如裝備和使用等，給予的指令則可無限次使用；但只要執行過給予指令，便無法再移動、攻擊或施法，此時使用取消鍵跳出或結束行動，都會使人物變成行動後狀態。

裝備 將人物所持有的武器護甲等裝備上身。選擇此項後，便會列出人物身上的所有物品，選擇可以裝備的武器、護甲等等，您便可看到該人物的AP（攻擊力）、DP（防禦力）隨裝備的不同而變化。您可以自由的更換裝備，直到滿意之後，再按取消鍵跳出即可。每個人物只能裝備一件武器及一件護甲，並獲得它們所提供的攻擊力和防禦力。使用裝備指令不會使人物變成行動後狀態，因此您可以在任何時候變更武器裝備以利作戰。

結束 若您不想要該人物做任何動作，或是他已無法再做進一步的行動，使用此指令便可讓他變成行動後狀態。

若不想執行任何行動指令，或想換另一個人，按取消鍵便可回到移動前的狀態，再按一下取消鍵便可回到最初的狀態。

《人物的檢閱》

在『炎龍騎士團Ⅱ』中，若您想要瞭解任一人的詳細資料時，請把游標移到他身上並按下 F2 鍵，便可看到詳細的檢閱畫面。

畫面左上角是人物的肖像，緊接肖像右上角的依次是其姓名、種族和職業。職業在轉職後將會改變（請參閱轉職一節）。至於其他的顯示則為：

LV 等級，代表人物目前程度的一個數值。人物在攻擊敵人後可獲經驗值，經驗值累積到99點後人物便會升級，此時等級便會加1，而各項屬性也會有所提昇。

EX 人物目前擁有的經驗值。最高只能到99點，超過 100時人物便會升級，而總經驗值會減去100點，餘下的繼續等待下一次的升級。

HP 人物的生命力。斜線前的數字是目前的生命力，後面的則是最大值。此處顯示的最多到999點，一旦超過了，生命力一律以???來顯示。
當人物受到攻擊或是身中毒傷時，生命力將會減少，使用回復用具或醫療法術都可以回復生命力。減少到0時這個人便告死亡。

MP 人物的法力。斜線前的數字是目前的法力，後面的則是最大值。此處顯示的最多到999點，一旦超過了，法力一律以???來顯示。
法力是在施展法術後會損耗，若法力不足便無法使用法術。使用魔法藥水等可以回復法力。

DX 人物的速度。速度越高，人物的擊中率和閃避能力就越高。

MV 人物的移動力。移動力決定人物移動時所能移動的距離和範圍，不過這還要受到地形的影響。人物的屬性中只有移動力在升級時不會提昇。

HIT 人物使用武器的命中率。命中率決定人物在攻擊時有多大的機會可以擊中對方，不過這還會受本身武器的命中率影響，因為某些沈重的武器威力雖強，卻會稍微減低命中率。

EV 人物閃避敵方攻擊的能力。閃避力決定人物在遭遇敵方的武器或魔法攻擊時，有多大機會可以閃躲過去而不會受到任何傷害，不過這會受所裝備護甲的閃避率影響，因為某些沈重的護甲防禦力雖強，卻會稍微減低閃避率。

AP 人物的攻擊力，攻擊力越強，造成的傷害越大。隨著裝備武器的改變，攻擊力的數值也會改變，裝備越強的武器攻擊力便越高。

DP 人物的防禦力，防禦力越強，被攻擊時受到的傷害越小。隨著所裝備護甲的改變，防禦力的數值也會改變，越好的護甲通常防禦力便越高。

畫面下方是物品欄。該人物擁有的物品都呈列在這裡，包含武器裝備等。每個人物最多只能攜帶八件物品。所有的物品前方都會以一個圖塊標示其種類，這些圖塊的說明如下：

武器

護甲

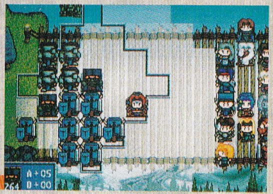
道具

若武器或護甲的圖塊呈橘紅色時，表示該裝備正為人物所裝備中。在檢閱畫面按下任何鍵，會再顯示該人物所會的法術及其所需的法力。若該人物不會任何法術，便直接跳回地圖畫面。在顯示法術時按下任何鍵，也會回到地圖畫面。

《地形與移動》

移動是戰鬥的基礎，知道如何移動之後，在此再介紹一些移動上的規則。

人物在戰場上的移動範圍是由移動力來計算的。舉例來說，擁有五點移動力的人物，可以在地圖上移動五步。若包含了斜向的移動，人物的移動範圍將會是一個正菱形，如圖：



但要通過某些地形時會消耗較大的移動力，如森林和沼澤等。因此若移動範圍內有這類的地形時，人物的移動範圍會縮小。地形對移動力的影響如下表：

地形/損耗移動力/職業	步行型	騎兵型	飛行型
一般（草地，平地）	-1	-1	-1
森林	-1	-2	-1
沼澤	-2	-3	-1
地形障礙（水域，凹洞）	不可通過	不可通過	-1

騎兵型的職業雖具較高的移動力，但在森林和沼澤裡卻會受到較多的限制。而龍人或惡魔等飛天型的則不受任何地形限制，而且可以飛到水域、熔岩或無法立足之地的上空。

此外，身處不同的地形，也會對攻擊和防禦有不同的影響。平時您可以觀察位於畫面四角的地形效果顯示窗，它會顯示游標所在地的地形影響，以及其上的人物的生命力。各種地形影響為：

地形/所產生的影響	攻擊力AP	防禦力DP
一般（草地，平地）	+5%	-5%
森林	-5%	+10%
沼澤	-5%	-5%

《觀看戰場地圖》

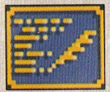
按下 F2 鍵或 PgUp 鍵後，將會以鳥瞰的角度顯示一幅縮小過的戰場地圖，讓您能夠就整個戰場做一個總覽。同時所有的單位也都會以不同顏色的光點標示在地圖上以顯示其位置。各顏色的意義為：

藍色－我方　紅色－敵方　橙色－其他人物　灰色－游標所在

按任何鍵便可回到地圖畫面。

《一般指令的操作》

一般指令與操作人物無關，它包含功能設定、存檔等。要叫出一般指令，只需把游標移到一塊空地（其上沒有任何人物）並按下決定鍵，便可看到四個系統指令的圖塊出現。這些圖塊指令的解說如下：



記錄 選擇此項後，還會出現四個和記錄有關的圖塊指令：

情報 選擇此項後，會顯示有關該戰場的情報資料，其中包含了：

1.畫面最上方是地圖編號(Map)和目前的回合數(Turn)。
2.中央的大框內顯示該戰場的勝利條件和失敗條件。
3.底下則顯示目前的戰場狀況，敵人(Enemy)數量、我方(Friend)數量和其他人物(NPC)數量。
4.最底下一行是目前所擁有的金錢數量。

在看完情報畫面之後，按任何鍵便可回到記錄選單之中。

暫存 儲存戰場上的進度。由於本功能是為了讓玩者能把打到一半的仗暫時儲存起來，等下次有空時繼續把它完成，因此只提供一個欄位，並非正式進度。（正式進度見“第四章村鎮及戰場之間”）當戰況面臨決定性的關頭時，暫存戰場進度可以避免前功盡棄，但暫存的戰場進度只有一組，必須慎加選擇，否則若您用一組無可挽回的失敗進度蓋掉了先前的進度，那就只有重打一次了。戰場進度可在抬頭畫面用CONTINUE的選項繼續下去。

載入 載入先前儲存的戰場進度。若先前有儲存戰況，即使之後做了錯誤的決斷，也能隨時把進度叫回來而不至於必須整關重打。

離開 離開遊戲，回到DOS底下。選擇此項後，請回答YES或NO已確定是否離開遊戲回到DOS。

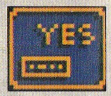
行軍 當出場的我方人物繁多，而敵人又相距頗遠時，逐一移動我方人物也是件累人的事，此時便可使用行軍指令。使用行軍指令後，程式會先問您是否確定要行軍，確定後，則所有能行動的我方人物便會朝游標所在位置自行移動，在面積廣大的戰場特別方便。

功能 本選項可讓您設定一些遊戲的功能開關。選擇本指令之後，便會出現四個指令開關，這些指令的預設狀態都是開，以決定鍵選擇一次會關掉，再選擇一次則又打開。說明如下：

音樂 決定背景音樂的播放與否。

音效 決定各種音效的發出與否。

戰鬥動畫 決定戰鬥動畫的使用與否。若將此項設定為關，戰鬥時將以簡易戰鬥模式來取代平時的動畫戰鬥模式。



地圖效果顯示 決定地形視窗的出現與否。平時本視窗會隨時顯示游標所在的地形的攻擊力(AP)和防禦力(DP)影響，以及游標中人物的生命力。

結束 強行結束本回合的行動。若您不想再做任何調派，只想看看敵人將會怎麼行動，在確定要結束回合後，所有還沒行動過的我方人物都會變成行動過狀態，從而換到其他人物或敵人的行動。

戰鬥須知

1》進入戰場後，您會由戰鬥前的對話和事件，了解這場戰鬥的背景與內容。在正式開始戰鬥後，請觀看戰場情報以得知勝利條件和失敗條件，並針對它們來進行作戰。通常勝利條件是打倒敵人首領或全滅敵人，也可能有特殊的勝利條件。

2》作戰的基本就是移動和攻擊。選擇我方人物，把他移動到武器射程內並攻擊敵人，當敵人的生命力降到 0 時便被打倒，並從戰場上消失；我方人物被攻擊時亦同。攻擊並不一定會命中敵人，也會有漏失的時候，此時敵人便不會受到任何傷害。攻擊是否命中要看武器的命中率和人物的等級高低而定，沈重的武器命中率多少都會低一些，而某些職業的所擁有的命中率會特別高或低。

攻擊敵人可以獲得經驗值，而打倒敵人則可獲得較多的經驗值。累積經驗值到 100點之後人物便會升級，升級後人物的各項屬性、攻擊防禦和生命力法力都會提昇，因此等級越高人物便越強。一般的計算法是，等級越低的人攻擊等級越高者，所獲得的經驗越多；而該次攻擊所造成的傷害力越大，所得到的經驗值也越多。

在進行一步內的貼身戰鬥時，若對方並非處在麻痺的無法行動狀態，便會遭到對方的反擊，敵方攻擊我方時亦同；但武器射程在一步以上便絕對無法反擊。因此要善用武器射程在一步以上的騎兵和弓箭手，他們在攻擊敵人時不

會遭到反擊。

3》除了直接攻擊之外，使用法術也是一種攻擊方式。法術大多有較長的射程，效力強且有較大的範圍，但使用時必須消耗法力。法術有兩種基本屬性：射程和範圍，射程代表法術的中心點可達之處，範圍則是該法術自中心點向外擴張的影響範圍。法術的影響對象是絕對的，因此醫療法術絕對不會醫療到敵人身上，攻擊法術也不會傷及自己人。

使用法術也可獲得經驗值，其中攻擊法術的經驗比照所造成的傷害來計算，戰術性法術和醫療法術的經驗則是固定的，所獲得的經驗則是乘上所有施法成功的數目的總和，但會受到等級的修正，施法者的等級越低，法術成功對象的等級越高，所獲得的經驗就越多。

4》物品的處置是另一件要瞭解的事。除了一般的回復用品外，使用某些具有魔法的裝備也可以產生魔法的效果，非常便利，但使用它們是得不到任何經驗的。此外，除了在道具店購買，或是打倒敵人來得到物品之外，在戰場上也放置著許多寶箱，走到它們的上面結束行動，人物便會打開寶箱並顯示裡面所放的東西名稱，然後問您是否要帶走。若人物身上的物品已經全滿，而您回答要帶走東西，程式會要您從該人物的身上選一樣東西放到箱子裡以『交換』箱子裡的東西。

切記適當的裝備只能由適當的人來使用，因此您可能要經常使用交換和給予物品的功能，才能有效利用戰場上得來的寶物。

5》戰鬥的行動階段是互相交替的。一開始是我方先行動，接下來換其他的人物(NPC)，最後才是敵人；當敵人行動完之後，便進入下一回合(TURN)，又輪回到我方行動。

有三種方式可以結束我方本回合的行動而換成NPC或敵人的行動階段：

——只要所有我方的人物全都行動過了，便自動進入下一個行動階段。

——使用了行軍等一次會讓所有人都行動完的指令。

——直接在一般指令中使用『結束回合』的功能。

NPC和敵人的行動階段都是由電腦控制的，它們會執行被賦予的行動命令，自行移動或和您的隊伍交戰等。

6》戰鬥中途偶爾會有特殊的事件發生，例如敵方增援、新的人物出現等等。這些事件有些是必定發生，有些則是有條件的；而事件的性質也有好有壞，當然了，您必須設法使有利的事件發生，並避免遇上不利的事件，這就要靠您自己來發現了。

7》戰場的最終目的就是要完成情報中所顯示的勝利條件，例如全滅敵人或打倒敵首領等。當您達到了這個勝利條件後，戰場便告完成，您便算是過了這一關，看完戰鬥後的故事介紹後，您將可以進入城鎮或略是休息，準備在進入下一個戰場。相對的，您若不幸『完成』了情報中顯示的失敗條件，便算任務失敗，遊戲便告結束。

通常失敗條件不外乎是主角的索爾和悠妮被打倒，或是要保護的 NPC遭到了敵人的毒手，此時若您先前有存下戰場進度，可以載入進度繼續挑戰，若沒有存下進度，就只好將該戰場再打一次了。

第四章　村鎮及戰場之間

當您完成了一個戰場之後，隊伍會來到中途的村鎮落腳休息。由於地點及劇情的關係，也有中途沒有進村莊休息即直接進入下一個戰場的情形。本章便介紹這兩種情形的操作。

<1>村鎮中的操作

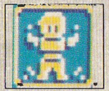
在村鎮中以方向鍵及決定鍵來移動代表隊伍的小人，並選擇要進入何處。進入後，也是使用方向鍵和決定鍵來選擇各圖塊指令以使用各種功能，而按取消鍵便可回到村鎮之中。以下是各場所的介紹：

《教會》

這是提供復活和轉職服務的神聖場所。圖下為教會中各圖塊指令：

檢閱　可觀看任何一名人物的詳細資料，和戰場中的檢閱功能相同。

給予　可在人物間互相傳送東西，用法和戰場中的給予指令相同。


復活　使不幸陣亡的我方人物復活。選擇欲復活的人物，並確定後，該人物便立即復活，同時費用也會自隊伍的財產中扣去。

轉職　大部份的職業達到20級以上時，便可轉成該系更高一級的職業。轉職之後人物會更強，而且等級會從第１級開始，由於一般職業最高只能升到30級，所以要讓能力更上一層樓，非得轉職不可。轉職是不收費的服務，選擇此項之後，會列出隊伍中所有能升級的人物，選擇之後再加以確定一次，人物就會轉成新職。
有些職業並不能直接轉職，而是需要特定物品。若適當職業的人物身上帶著適當的物品，便可以選擇轉成這些特殊的強力職業。

《武器店》

買賣各式武器和護甲的地方。圖下為武器店中的各圖塊指令：

買　購買武器或護甲。老闆會先列出武器選單供您選擇，選擇並確定後，會再列出適合裝備該物品的人物，裝備該物品後四項屬性（AP攻擊力、DP防禦力、HT命中率、EV閃避率）的變化，箭頭後的數字，藍白色的代表增加，黃色的代表減少。
選擇了接受物品的人物之後，再確定是否要順便裝備之後，所需的金錢也將自隊伍的財產中扣掉。
若該人物身上已無空位，將會顯示物品已滿的訊息，此時您就得先設法空出空位再來買東西了。

賣　將不用的物品或裝備賣掉。先選擇人物，再選擇要賣掉的物品，確定之後即可。賣東西可以獲得原價四分之三的金錢。

裝備　裝備身上帶著的武器護甲，和戰場上的裝備指令完全相同。

給予　可在人物間互相傳送東西，和戰場上的給予指令完全相同。

《道具店》

販賣各式道具的地方。除了一般的回復用具外，有時也出售能提昇屬性和其他效用的神奇物品，但價格大多非常昂貴。圖下為道具店中的各圖塊指令：

買　購買道具。首先會列出店中道具的清單供您選擇，再決定要買給哪個人物即可。在這之後所需的金錢才會從隊伍的財產中扣掉。
若該人物身上已無空位，將會顯示物品已滿的訊息，此時您就得先設法空出空位再來買東西了。

賣　將不用的道具或物品賣掉。選擇人物後，再選擇要賣掉的物品，並確定要賣掉它即可。賣東西可以獲得原價四分之三的金錢。

裝備　裝備身上帶著的武器護甲，和戰場上的裝備指令完全相同。

給予　可在人物間互相傳送東西，和戰場上的給予指令完全相同。

《酒店》

提供存取進度的地方。圖下為酒店中的各圖塊指令：

檢閱 可觀看任何一名人物的詳細資料，和戰場中的檢閱功能相同。

儲存 儲存目前的遊戲進度。本遊戲提供四個欄位以儲存進度。由於新存的進度會覆蓋舊的，請保留一兩組較舊的進度以備不時之需。

載入 讀取以前儲存的遊戲進度。各欄位上會標示著所儲存進度的章數和名稱以資識別。

離開 離開遊戲，跳回DOS底下。和戰場上的離開功能完全相同。

〈出口〉

選擇此處之後，再確定是否要前往下一個戰場，若是便進入戰鬥前階段。

<2> 沒進入村鎮的情形

若在完成戰場後沒村鎮可以進去，程式會先問您是否要儲存進度，您可趁此先存下進度。而不論儲存與否，之後都將進入戰鬥前階段。

<3> 戰鬥前階段

進入此階段會檢查隊伍中的人物是否超過了16名。由於我方最多只能有16人上陣，若人數少於16人，便直接進入下一個戰場，若人數過多，則會出現右圖的畫面：

在此會列出所有的人物，您可使用方向鍵來移動游標檢閱個人的簡單資料。請以方向鍵和決定鍵選擇上陣的人物，被選擇的人物造型會亮起來。選滿16人後，請確定是否選擇完畢，以便進入下一個戰場，或重選一次。

以上是戰場會用到的所有操作、步驟與規則，不知道您是否已經充分瞭解了呢？自己上場玩一次是最快的學習方式，如果您已經準備妥當，這就開始您的冒險之旅！祝您玩的愉快！

預言者之書

序

我們所身處的馬拉大陸和鄰近的達拉尼亞島，都是深富傳奇色彩的古老土地。自天地創造、古代人的興盛、與諸神的對立和與最終戰爭，以至今日的王國，種種神話、傳說層出不窮。要把這些流傳至今的傳說當作歷史來加以編撰，其眞實性固然有待商確，但吾人不可忽視的是，這些古老傳說仍是我們歷史文化的一部份。

筆者因爲嗜好博覽群書，因而忝得這『賢者』之名。如今筆者將以往蒐集到的各則傳說與預言等，照年代稍加編排，並加入有關馬拉大陸的一些人文資料，將之記錄在這本『預言者之書』中。本書的名字取自於光之神卡爾汀在最終戰爭前所宣示於古代人的警言：『這是一片不平凡的土地，也將有不平凡的歷史！神諜與動亂將不絕於世，而預言者的詩篇，將諭示著你們將來的命運！』馬拉大陸的歷史是由諸神、古代人及許多未知的事情交纏而成的，其中隱藏著許多秘密、疑團和難以解明之處，而這些或有一天會影響到將來的歷史。因此，希望這本『預言者之書』，能作爲對過去往史的參考，並在解明過去錯綜複雜的歷史上，提供各位些許的幫助。

賢者約拿・沙格維爾於王國曆774年

傳說之島達拉尼亞

在馬拉大陸的東方有一個面積頗廣的島嶼，叫做達拉尼亞。此地的文明起源得很早，但由於大海之隔，多年來兩地各自發展，竟然完全互不了解。直到最近幾年有達拉尼亞的居民乘船抵達此地，我們開始得知一些當地的史料與現況，才發現兩地的文明事實上有很深的關係；因此特別將達拉尼亞的歷史資料編列於此，以為各位的參考。

據說達拉尼亞人的祖先是渡海而來的，由此可推測達拉尼亞人的祖先可能是來自馬拉大陸。他們在島上登陸後，隨即建立了許多城寨，人口快速的繁衍。然而他們不久就遇上了島上的住民-- 魔族。激烈的戰爭延續了數十年之久，人類為了抵抗外敵而組成了一個強有力的國家，最後終於逐走了魔族的勢力，這個國家就是現在的羅特帝亞王國。

羅特帝亞王國傳到亞美達二世時，發生了一件內情不單純的叛變事件-- 大臣哈奇起兵謀反。據說這件事的背後是魔族的大邪神在操縱，但亞美達二世的次子雷特王子逃得一命，集合國內的志士勇者逐步反攻，經過無數場的激戰，終於打倒了哈奇和其背後的主謀者大邪神。隨後雷特與部屬重建羅特帝亞王國，並即位為王。由於雷特王自己的武勇和智慧，以及眾多有力的臣下之故，現在的羅特帝亞堪稱是史上最強大的一個王朝。

據說雷特王在對大邪神的戰爭中獲得一個奇異的嬰兒，這個嬰兒後來長成一個智勇雙全的年輕人，就是現在的羅特帝亞大王子索爾。不過此事僅止於謠傳，因為王室從不承認這種說法，而且雷特王與王后米蘭極為疼愛索爾，絕不遜於親生的二王子迪恩。有種說法是，甚明事理的索爾王子知道自己身世，執意要讓皇弟迪恩繼任王位，不過一般大臣們卻很看好索爾，認為他才是最佳的國王人選。

古代人的傳說

羅特帝亞介紹到此告一段落，現來談談馬拉大陸的歷史。

有關天地創造的說法有很多種，但終歸是諸神一時興起的傑作。神創造了天空、海洋和這片大地，並在上面造出了第一種種族，這最初的種族就是我們所稱的古代人。古代人是諸神的最高傑作，這個極為優秀的種族在能力上可說已能與諸神相匹敵，特別是旺盛的求知慾和發明能力，使古代人的文明在數百年間就發展到顛峰的地步。

然而在諸神肆意放縱的情形下，古代人逐漸被高度文明所帶來的欲望和邪念所侵蝕，終於因為彼此利益上的衝突而爆發了戰爭。為了獲取勝利，古代人的領袖們製造出了可怕的兵器互相攻伐，不但有無數古代人在戰爭中喪生，大地和海洋也被這些兵器所破壞無遺。

諸神無法再忍受這種情形繼續下去，於是派遣天使傳達最後通牒，要古代人立刻停止戰爭並毀去那些邪惡的武器，否則便要降下神譴。但古代人已忘記了神創造他們的恩惠，甚至遺忘了神的存在。諸神在震怒之下，做了最後的決定：要將這個已無可救藥的種族從世界上除去。

諸神不願親自下手，於是假手一名古代人的學者，教導以最終武器的製造方法。這種武器的威力足以毀滅整個世界，但瘋狂的古代人領袖為了毀滅對手，已不惜讓自己的同胞付出這種代價。結果除了少數古代人的首領搭乘飛行器逃往天空的彼方外，整個世界和古代人的文明付之一炬，一切再次回到剛開始時的狀況。來有人在遺跡中掘到古代人的記載，才得知這件事情的經過。這場戰爭後來就被叫做『最終戰爭』。

許久許久以後，被破壞的世界逐漸回到舊觀，諸神看到空寂的大地，覺得很是可惜，於是再創造了另一支人類種族，這就是現在的人類一族。有鑑於當初將古代人造得過於優秀，以致於後來導致這種結果，諸神決定創造一支普通的人類種族即可因此現在的人類才智平庸，歷經了近千年的時間而文明只進展至如此。

諸神之都--黃金城

黃金城是馬拉大陸上另一個謎團之一，但它和許多傳說離不開邊，歷史上有許多著名人士聲稱看到過它，而且只見於王國曆以後的記載，因此我們還是不能否認忽視它的存在。

一般所描述的黃金城，是一座飛行在空中的巨大堡壘，因外型多呈黃金色而得此名。黃金城出現於任何時候，不論是清晨、午後或黑夜，都有人看到過它。據說此城出現的時候，「光輝奪目，令人無法正視」，王國曆137年皇家魔法師席洛卡格在塔頂看到黃金城的時候，「認為是諸神降臨，立刻拜伏於地，低頌禱詞」，自此以後便有黃金城即為諸神居所的說法。但有另一派人認為，黃金城是古代人所建造的飛行要塞，因為飛行在天空之故，所以沒有在最終戰爭中遭到破壞。以古代人先進的科學技術，要造出可以在天空中飛行數萬年的堡壘，並非無法想像之事，但古代人早已從這世界上完全消失，若照這種說法來看，到底黃金城是誰在加以操縱，又為何忽爾出現在這世界上，仍是相當令人不解。

黃金城普遍和重大災難有關，因此神學者們認為，黃金城的出現是要給予人類警示，當人類背離諸神的旨意，開始走向邪惡之途時，便從黃金城上降下神譴加以懲罰。這種說法乍聽之下相當合理，可是有幾次的「神譴」來得毫無理由，連當時的大祭司都被國王以失職為由處死，因此仍很多疑點。

王國曆226年，當時的國王布爾格二世去世後，大王子普里頓和二王子 費茲爭奪王位，兩人率大軍在帕爾平原交戰，那時天空出現異象，「黃金城忽然顯現在雲端，發出耀眼的金光，有如諸神即將降臨。不久之後，從城上閃爍無數銀光，跟著天空中充滿了火焰，將在場的士兵燒死了十之八九。」僥倖不死的普里頓自此虔信諸神，並親筆將當時的情景記錄下來。另一次的災難發生在王國曆352年，正舉行豐年祭的小鎮里斯克忽爾遭到火雨和焚風的襲擊，全鎮居民死了大半，也有人在災禍開始前目睹黃金城的出現。一直到王國曆518年為止，類似的災難還發生過好幾次。王國曆518年之後，有關黃金城的消息忽然就全都消失了，一直到現在為止，不再有黃金城引起災禍的確切報告出現，但仍有相當多人聲稱親眼看過黃金城，不論是真是假，黃金城或許是真的存在於這世界上某個角落，但它究竟真是諸神的都城，抑或古代人的要塞，可能遠永都是個解不開的謎了。

有關馬拉大陸

以下的一節，是關於馬拉大陸各地的簡介，對於初到馬拉大陸的拜訪者們，將會是很有用的旅遊指導。但馬拉大陸面積頗為遼闊，因此仍有許多未曾有人到過之處，因此旅行者仍須提防危險的生物和奇異的遺跡，因為這些都可能致人於死地。

馬拉大陸的幅員頗為完整，橢圓形的陸地被中央的亞達格山脈分割成四部份。東南方的帕爾大平原是全大陸氣候最溫和也最富庶的地區，也是人類的發源地。多年前人類一族即在此建立了亞克斯王國，相傳到現在的卡納恩三世，已經是第十一代國王了。此地除了王城威朗城和圍繞其周圍的市鎮外，值得一提的還有南方的出海港普里茲港，和以貿易興盛的羅德鎮。帕爾平原東北方的塞拉村則有大批僧侶聚居，他們除了研究神學外，也以精湛的醫術聞名。

從帕爾平原一路往北，通過亞達格山脈所形成的狹隘山道，便可前往更北方的藍迪平原。這山道的南北兩方都被濃密的森林所覆蓋著，這兩片森林是精靈族的棲息地，因此合稱為愛爾夫森林。精靈族是個長壽的種族，也因此人口一直不多，他們的都城是建在林中的哈斯米爾城。精靈族雖與人類進行接觸，但於此並不熱中，他們只喜愛在森林中的自由生活。

愛爾夫森林的北方是拉卡湖。拉卡湖伴隨附近連綿的巴拉罕山脈，是獸人族的棲息地。而由此再往西北，氣溫便急遽下降，因而形成了寒風凜冽的吉里冰原。由於氣候嚴寒，在此並未住有任何種族。狹長的地勢形成了龍口形狀的龍牙灣，而極寒之地艾斯島便存在於這海灣的中央。

經由吉里冰原，再通過亞格達山脈最北端的狹道後，就到了終年被狂風吹襲的史威特平原。這片乾枯的大地幾乎是寸草不生，但由於山脈阻擋了一部份水氣，在平原的東北方得以形成一片濃密的森林，但近年來由於某些未知的原因，使森林的中央變成了一片巨大的黑暗沼澤，而且有逐年向外擴張之勢。由於沼澤中潛藏著各式生物，這對過往的旅人造成了很大的威脅。

史威特平原西南方的海面上有座雷羅島，據說是罕見的龍人的大本營。平原南方則是廣大的亞述森林，這裡是精靈族的發源地，並有一座自古便存在的通天巨塔，叫做『聖靈之塔』。精靈族人視此為一族的聖地，但自從多年前精靈族大舉移居愛爾夫森林以後，就只剩少數精靈仍然留在此地。

自亞述森林再向南穿過蜿蜒的山道之後，便可以看到一片極廣大的沙漠，據說這片沙漠以前便是當年古代人巨大文明的所在，以往也是片和帕爾平原一樣豐饒的平原，不知為何會變成現在這個樣子。在沙漠中有幾處古代人的遺跡，這些遺跡大多都已掩蓋在黃沙之中，由它們的外表仍可清楚的看到燒灼熔化的痕跡，由此當可想像當年最終戰爭時的恐怖景象。

在沙漠最南方的亞格達山脈的末端，有一座蘇維火山，這座火山的活動至今仍未休止，不但經常冒出濃密的黑煙，據說火山中溢流的岩漿凝固後構成了錯綜複雜的迷宮，而在這片高熱的地獄底下仍有灼熱的岩漿在滾動著。雖然此地是如此的可怖，但卻有人報告曾看到過有生物活動，至於真相如何，恐怕是難以加以證實了。

列族誌

前面提到過，諸神在世界回復原貌後，再次創造了現有的人類種族，伴隨人類的還有精靈族和矮人族，較低等的獸人族和豹人族，具有高度智慧、能夠在艱難環境下生存的龍人族，以及人類的死敵惡魔族。這些種族分佈在馬拉大陸各地，構成了各地不同的文化和種族習性。以下是馬拉大陸上各種族的介紹：

人類

人類雖然不是在大陸上最早出現的種族，但卻在短短的時間內繁衍昌盛，發展文明並建立強大的國家。人類主要集中在東南方的亞克斯王國，他們雖然也和別的種族建立了貿易路線，但由於人類旺盛的好奇心和侵略性，大部份的其他種族都對人類存有相當的戒心。人類是能力平均的種族，各種職業都能勝任愉快，但在天賦的力量和特性上就不及其他種族了。不過人類總能以技巧和努力達到自己的極限，因此通常只有人類才能從事某些非常高級的職別。

精靈

這種較人類纖細而聰慧的種族，擁有比人類更久的歷史。由於他們寧可待在森林中過平靜的生活，也不願和其他種族有過於密切的接觸，因此人類對他們的起源和所知不多。精靈族大多擁有卓越的法術能力，其壽命又相當的長，因此精靈族特別適合當魔法師，也出了不少著名的大法師，以好奇心聞名的大魔法師希爾法就是其中之一。

豹人

豹人是比較高級的類人種族，他們以雙足行走，除了一身毛皮和豹頭之外，和人類並沒有太多差別，因此也有人認為豹人族應是淵源於古代的人類一族。豹人族敏捷而輕巧，有著簡單的社會型態和家庭組織，雖然他們的文明和智慧還不能和人類相比，但若經過充分的訓練，豹人族可說是是天生的戰士。

獸人

這些污穢而低智能的獸人是馬拉大陸上其他種族的大敵。獸人沒有什麼有秩序的社會組織或領導，純粹以搶掠其他種族為生。獸人嗜血卻又膽怯，欺侮弱者時毫不容情，但若遇到強大的敵人，可能瞬間就逃竄一空。無論何時總有幾支獸人勢力在馬拉大陸各地流竄，牠們不但對邊境的居民造成很大威脅，也經常被黑暗勢力用來當做爪牙。

穆拉族

通常被叫做龍騎士一族。據說他們也是人類的一支，但在王國建立之前就遷聚到人所不知的地方去了。多年以後，他們的子孫屢次以乘著飛龍的龍騎士的姿態參與數次大戰，衆人才又記起他們的存在。人們對穆拉一族的所知不多，只知道他們居住在一個與世隔絕的深谷，從出生到死終生與飛龍為伍，而且他們仍使用人類的語言與習俗。穆拉族至今仍是個充滿了神秘的種族，所以能介紹的僅止於此了。

龍人

龍人是馬拉大陸上少數具有飛行能力的種族之一，他們的起源至今仍是個謎，龍人族據說大多居住於雷羅島，數量相當的稀少。龍人族不但是堅強的戰士，也具有相當的法術能力，牠們似乎奉命守衛著一些流傳自古代的知識和秘密，因此牠們在人類的心目中不但神秘，而且有著崇高的地位。龍人族在人類的勢力擴展之後，曾和人類有過些許試探性的接觸，但也僅只於此而已，後來龍人就很少再拜訪人類的國度，因此在人類所知的馬拉大陸住民中，龍人要算是最神秘不過的了。

惡魔族

通常也被稱為魔族。據說惡魔族源始自古代人的時代，牠們居住在炎熱如地獄的火山地帶，擁有皮翼和堅硬的外皮，是個生於黑暗的種族。記載中惡魔族曾參與許多古代的戰爭，經常和黑暗勢力脫不了關係，但自從『最終戰爭』後，就再也沒有任何見過惡魔族的記載。不過有些種族相信惡魔族仍存在這世界上，等到有一天黑暗勢力再次出現時，惡魔族必將再次成為黑暗軍的先鋒--就像許久以前一般。

職業與轉職

在馬拉大陸上的居民們冒險者分成許多種不同的職業，這些職業各自有其特性、技能和專長，因此不能不提一下。以下的章節將詳細介紹馬拉大陸上與冒險有關的職業，以及轉職的方式。在馬拉大陸上，若有人達到了他所從事職業的頂尖，亦即『等級』達到最高，他便可以轉職進階到該職業系列中的更上一級，如僧侶轉職為祭司等。

在轉職之後，轉職者的職業名稱會改變，他的等級會回到第一級，以表示一切從頭開始，但隨著等級再度提昇，他將逐步獲得新職業所擁有的能力、法術與技能。以下就是各種職業和其轉職系列的介紹：

戰士系　戰士是最常見的職業之一，他們也是戰鬥的中堅。戰士的移動能力中等，可以使用任何種類的武器和護甲，主要是以劍和戰斧來進行近身戰鬥。在歷經鍛鍊之後，戰士的戰鬥力和防禦力會不斷提昇，其極限是其他職業難能項背的。戰士可進一步轉職成聖戰士。

劍士系　劍士的性質雖與戰士相近，但他們只著重於劍技和劍招的修練，對於其他種類的武器和盾牌的使用等就毫無興趣，因此劍士以其攻擊的精準和威力著稱，而在對劍技的領悟到達一定地步後，劍士就會進階為劍聖，那時他們便可以創出自己的必殺技，這些必殺技的威力都是一般劍技所無法相比的。

僧侶系　以回復性魔法和不遜相當戰鬥能力而著稱的僧侶，是侍奉神的神聖戰士。信仰心使他們能夠施展回復和神聖系的白魔法，而穿戴上護甲和裝備釘頭錘之類的重擊性武器後，他們也可成為稱職的戰士。僧侶可進一步轉職成祭司。

騎士系　以馬匹為主要移動工具的騎士，在一般職業中擁有相當高的移動力，常在戰鬥中擔任突擊和衝鋒的角色。騎士以槍類的長柄武器為主要武器，戰鬥和防禦力都很高，而可以攻擊到兩步之遠的特性則使他們更為致命。騎士可進一步轉職為聖騎士。

法師系　能施展強大魔法的魔法師，在戰場上擁有其他職業無法取代的地位。由於潛心修習魔法而忽略肉體的鍛鍊，魔法師的體力通常較差，能使用的護具也都屬於輕便的布袍之類，因此魔法師主要是待在後面，以魔法來攻擊遠方的對手。法師可進一步轉職成大法師。

弓兵系　使用弓箭來攻擊遠方敵人的弓箭手，一向是肉搏型戰士的好伙伴。弓箭手不但可以攻擊遠方的敵人而不至遭到反擊，而在牽制敵人行動和支援攻擊上也相當有用。弓箭手可以進一步轉職為狙擊手，而若得到『心眼之書』，還可再進一步轉職為神射手。

武者系　馬拉大陸上最特別的職業之一，就是以肉體為武器來進行戰鬥的武者一系。武者只使用拳腳或爪類武器來作戰，由於他們精研攻擊和防守之道，善於找出敵方的要害所在，相對的也能保護自己，因此他們的攻擊力和防禦力上昇得很快，做出致命一擊的機率也特別高。武者還可以進一步轉職為鬥士。

忍者系　隱密的行動和攻擊，以及強大的攻擊力，這都是忍者系職業的特徵。忍者講求一擊斃命的攻擊法，因此他們只提昇攻擊力和體力，防禦力較弱便成為他們最大的缺點。

除了以上的職業之外，據說還有其他更高階的職業存在，不過想要轉職成這些職業，除了等級上的需求外，還得要有特別的物品才行，至於這些物品究竟為何，就不得而知了。

武器與裝備

古代人的文明毀滅後，他們高超的武器技術並沒有流傳下來，所以現有的各種武器，是後來出現的各種族在文明進展同時逐漸發展出來的，但大體上仍是殊途同歸。以下就馬拉大陸上的各種武器和裝備做一介紹，以利各位的冒險之行。

武器篇

武器受到使用者的職業和專業技能的限制，各種職業都有其擅用的武器和相關技能，不能強行裝備使用不熟悉或是根本無法使用的武器，例如弓箭手無法揮舞二手重劍等。基本上，我們通常把武器依其種類分數類來介紹，如此方便了解與各職業的對應。

刀劍武器 刀劍是近戰武器中的代表，也是戰士最常用的武器之一。刀劍一般是指扁平的單刃或雙刃武器，依其大小和寬度可以分為短劍、長劍和闊劍等。隨著鍛造技術和材質的改進，高級的劍擁有更銳利的鋒刃和更堅固的劍身，甚至可以砍穿材質低劣的護甲。某些經過特殊方式鍛造的劍甚至具有魔力或神異之力，這其中也包含了一些傳說中的神劍，就不在此介紹了。

槍類武器 長槍是騎士的代表，也是一般近戰武器中唯一可以及遠的。槍能夠攻擊到兩步之遠處的敵人，配合跨下馬匹的衝力和舞動槍柄的力道，騎士可以使用長槍來攢刺或砍劈敵人，或配合一些技巧，都能使槍成為相當致命的武器。長矛、騎槍和戟都歸屬於槍類武器，而能夠使用它們的也以騎士或騎兵居多。

斧類武器 戰斧不但是人類最早發明的武器之一，也是一種極具威力的近戰武器。刃寬背窄的沈重斧身，在使斧者的揮砍之下，戰斧的傷害力和穿甲能力甚至比長劍更高，沈重的戰斧經常能砍穿敵人護甲，或一擊給予敵人重創，因此它為一般戰士所愛用。不過使用戰斧並不容易，而且斧刃面積較長劍為小，要擊中對手需要相當的經驗和技巧才行。

杖類武器 凡舉木杖、魔杖等等，只要是法杖，就是魔法師所專擅的武器。法杖雖然威力稀鬆平常，但也有許多神奇而珍貴的的法杖，或能將使用者的魔力轉化為強大的破壞力，或是杖本身即蘊含強大的魔法之力，這些法杖的力量是絕不會讓某些神兵利器專美於前的。

弓箭武器 能夠攻擊遠處敵人的弓箭武器，是武器技術上一項很重要的發明。利用弓箭，弓箭手可以自任何近戰武器的範圍外攻擊敵人，而不必擔心會遭到反擊。但弓箭也有其缺點，那就是只能攻擊距離在兩步以上的敵人而無法近戰，所以一旦被敵人衝到了身邊，弓箭手就只能任人宰割了。高級的弓箭不但在威力上有所提昇，也多少具備了速射和齊射箭矢的能力，在提供遠程壓制和援護攻擊上甚具價值。

重擊武器 重擊性武器包含了釘頭錘、流星錘之類的武器，以擊打的方式來傷害對手。由於祭司和僧侶之類侍奉神的聖職者不能使用會見血的鋒利武器，因此他們大多使用重擊武器來作戰。

爪類武器 這類武器是由武鬥家所使用的。由於武鬥家是以空手來進行格鬥，主求靈活的他們不喜歡著用長大笨重的武器或護甲，因此若真有必要的話，他們最多只使用這種附著在手掌上的武器，藉由它們的威力來加重原本招式所能造成的傷害。鋼爪、指環都屬於此類武器。

特殊裝備 古代人所留下來的技術中，有一種由金屬和不明材料所造成的機械兵士，據說至今仍有少數存在這世界上。有極少數古代人留下來的武器是專門供這種機械兵士所使用的，大多是以整條手臂的方式來裝備，不過這僅止於傳說而已，因為至今還沒有人親眼看過這些東西。

防具篇

武器是用於攻擊敵人，而防具則是用來防禦敵人的攻擊。為了因應各種職業的需求和有效的抵禦各種攻擊方式，馬拉大陸上的各種族發展出了各式各樣的護具，這些防具都將在本節中加以介紹。

布 服 類 由各種布縫製成的衣服，不但可用於蔽體保暖，也是最基本的防具。布衣由於其材質限制，因此防護力相當有限，然而它的質地柔軟輕便，可供各種職業穿著，也不會影響穿著者的閃避能力。某些較特殊的職業，如魔法師和僧侶等，由於其職業上的因素而不能穿著一般的布服，他們只能穿著法師袍或祭司袍之類長袍。這些長袍都經過魔法處理，使它們不會妨礙魔法的施展，且擁有遠勝一般布衣的防護能力。武者所穿著的武鬥服雖屬布服之類，但武鬥服和長袍類一樣，有其獨特式樣與縫製材料，因此也將它獨立成一類。武者只穿著武鬥服系列的布服。此外，某些布服，例如夜行衣和忍者裝等，由於其式樣與顏色而具有額外的防護作用。而某些具有神奇效用的衣物，如精靈披風和元素護體等，則擁有一般布所難以想像的防護力。

皮 甲 類 將皮革經過處理再加以縫製，就可以製成輕便而堅固的皮甲。皮甲是一般盜賊和生手戰士最常著用的護甲，因為它的輕便不會影響到武器的使用，當然其防禦力也是頗為有限的。

環 甲 類 由金屬環或鐵鍊所串接而成的環甲和鎖子甲，以及在硬皮甲上貼著金屬鱗片製成的鱗甲，對砍劈性武器有相當的防禦力，也是一般士兵或騎兵常穿著的護甲。可想而知的，環甲的防禦力要比皮甲高上許多，但它的重量也較大，有許多職業因而無法穿著鎖子甲或鱗甲。

鎧 甲 類 由整套的胸鎧、護肩等所構成的鎧甲，是戰士最終極的防護用具。鎧甲的防護力雖然是各種護具中最高的，但它過於沈重，只有高級的騎士和少數極為精悍的勇毅戰士能夠穿著鎧甲，另一方面，鎧甲也是武士崇高身份和地位的象徵。

除了以上的基本護具之外，在馬拉大陸上還有許多傳說中的神奇防具和魔法鎧甲，由於有關這些護具的描述都僅止於傳說，並無法加以證實，因此就不加以介紹了。

道具篇

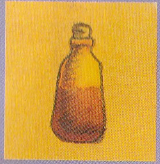
除了著用的武器護甲外，一些有用的小道具也是不可或缺的必備之物。馬拉大陸上仍有危險的生物和未知的險境存在著，這些可以在道具店中買到的小東西，有時候可以變成救命的寶貝。

藥草

藥草可以治癒傷勢並回復些許體力，價錢低廉而效用普通，但在危難之時仍是很有用的，因此冒險者們都會帶上一些。

再生藥

更高級的回復道具，是由白魔法煉製的藥草所製成，在療傷上頗具功效，可以立即回復相當數量的生命力。

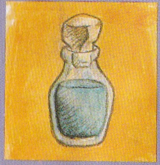


回復劑

比藥草更具療效的回復用具，是由藥草精鍊而成，可以回復更多的生命力，當然價錢也較貴。

祛痲劑

能夠解除任何原因所引起的痲痺。



解毒劑

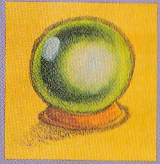
顧名思義，這是用來解毒的藥劑，不論任何毒素保證藥到毒除。

魔法水

可以回復飲用者些微的法力，對於身處激戰中的魔法師來說，是賴以救命的寶物。

藥水

用練金術配合魔法所煉製的藥水，能夠神奇的提昇飲用者的特定屬性，也因此分為力量藥水、速度藥水等數種。

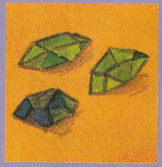


水晶粒

注入魔法之力的水晶碎粒，在使用後可以回復使用者相當的法力，但價格自然也比魔法水要貴得多。

魔力水晶

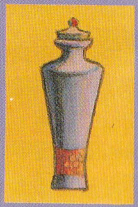
使用純淨無暇的紫水晶柱，並以強力的魔法加以淬煉，就可以製成這種魔法師所夢寐以求的寶物。



寶石

綠寶石、藍寶石等，對於冒險者們來說，它們沒有什麼用途可言，由於身價高昂，主要還是用來出售換錢。

神聖之水



由神殿的祭司團用秘法特製的神聖藥劑，能夠瞬間回復大量生命力。效用雖好但仍是回復用品中最昂貴的。

風精之羽

這些魔力的羽毛是不是風精『魯恩・西拉芙』所遺留下來的，沒有人知道。但使用者的移動速度會神奇的加大。

生命之實

由珍罕的生命之樹『瑪那耶威』每十年一次所結的果實加上白魔法的煉製，便可以引發其內所蘊含的生命之力。

魔法

魔法是馬拉大陸上一門相當重要的學問。自從多年前先人發現了魔法的基本法則以來，後代的法師們便一直在開發新的魔法，雖然以特殊方法引發大氣中魔法能量的原理是一樣的，但魔法的樣貌卻隨著其功用和威力而有所不同。操縱火焰、雷電或大地的魔法，可以作為攻敵的武器；而影響神經、製造毒質和魔法障壁的魔法，則能遲緩或干擾敵人的行動，或是提昇己方隊員的攻擊和防禦力。僧侶或祭司所使用的神聖魔法則是以神聖之力為其根本，能夠回復療傷、解除痲痺或毒素，或攻擊本質邪惡的敵人。以下茲介紹馬拉大陸上的各項魔法：

火焰系魔法

使用魔法能量造出高熱的烈焰燒傷敵人，這是攻擊魔法的基本。對各種敵人都有效，但攻擊範圍較窄，自炎龍術之後才開始有較大攻擊範圍。

《火焰術》 最低級的火焰魔法，只能攻擊一個敵人。威力普通。

《烈炎術》 較火焰術更強大的火焰魔法，也只能攻擊一個敵人。威力較大。

《炎龍術》 呼喚出火龍，噴射火焰焚燒範圍內的所有敵人，威力相當強大，但耗費的法力也較多。

《天火術》 操縱大氣中火焰精靈的力量，從天空降下火雨焚燒敵人。天火術不但範圍比炎龍術更大，威力也是火焰系魔法中最高者，只有高階的魔法師才能有效使用這個法術。

雷擊系魔法

電擊系魔法是另一個基本攻擊法術系。電擊系魔法的原理是，藉由浮遊大氣中的魔法能量，引起連續放電現象來打擊敵人，雖然威力普遍比不上直接焚燒的火焰系魔法，但電擊系魔法不論等級高低都能攻擊到一步以上範圍，而且等級越高範圍越大。

《電擊術》 在施法者四周距離四步遠的十字形區域內引發閃電打擊對手，可造成輕度的傷害。

《落雷術》 引發落雷劈打敵人，其範圍和電擊術相同，但威力較大。

《轟雷術》 落雷術的強化版，可在施法者周圍距離四步遠的菱形區域內放出威力強大的電擊，對範圍內的所有敵人造成嚴重傷害。

《神雷術》 最終極的電擊魔法，自天而降的審判之雷，會將範圍內的所有敵人都轟成焦炭。神雷術的範圍與轟雷相同。

大地系魔法 以魔法能量與大地的精靈共鳴，從而引起地震，這就是大地系的魔法。地震不但可以攻擊範圍內的所有敵人，而且在心理和肉體上都會對敵人造成莫大的傷害，但對於會飛行的敵人無效。大地系魔法共分三級，其中的差別只在於威力而已，其影響範圍都是一樣的。

《碎岩術》　最低級的大地魔法，能夠引起輕到中級的地震。
《地震術》　中級的大地魔法，能夠引起強烈地震，對敵人造成相當的傷害。
《裂地術》　最高級的大地魔法，能使範圍內的大地崩裂分離，對敵人造成嚴重傷害。

回復系魔法 回復系魔法的原理是，集中白魔法的神聖之力，能夠使魔法能量所到之處的傷勢痊癒，並回復受術者的生命力。只有侍奉神以及有強烈信仰心的人，才能被神授與神聖之力而能使用回復魔法。回復性魔法的分別主要在於其效力，越高等級的回復魔法回復功效越強，而自第二級的回復術開始便具有大範圍的醫療能力，這在激烈的戰鬥中是極為重要的。

《治療術》　最初級回復魔法，可治癒輕微傷勢，但一次只能治療一名隊友。
《回復術》　較高級的回復魔法，不但效力有所提昇，而且範圍也稍微增大。
《再生術》　在效用與範圍上都比回復術更高，但須耗費較多的法力。
《神恩術》　範圍雖和再生術一樣，神恩術卻是最高級的醫療法術，其效力足以一舉治癒重傷的隊友，只有高階的祭司或僧侶才能使用這個強力的法術。

聖光彈魔法 集合神聖之力聚為無數的光之箭矢，驅使這些光彈射向敵人，就是聖光彈魔法。聖光彈擁有絕對的威力，特別是在面對本質邪惡的敵人時。這也是僧侶和祭司唯一能使用的攻擊魔法。

咒殺術魔法 這是一個恐怖的法術，咒殺術接近黑魔法的性質，是以魔法的能量中止受術者的生命活動，令其立刻死亡。咒殺術並不是百分之百成功的，其成功率只有50%，此外還要視目標的智慧高低和能力而定。

戰術性魔法 為了有效活用魔法的力量，亞克斯王國的法師們為法術開發了一種新的使用方式，使法術不再純粹是猛轟硬炸的攻擊性武器，這一系列的新法術就是戰術性法術。戰術性法術能夠對我方及敵方產生有利或不利的影響，造成敵消我長之勢，不但可讓我方的戰士進一步發揮其效用，同時也可以節省法力的消耗。戰術性魔法的範圍都是四周各往外三步的菱形區域，而不論是敵方或我方用，一律都只能施展一次，若強行再次施法，第二次法術的魔法能量將會和最初的相斥，導致第二次的法術完全失效。此外，所有的戰術性法術都只能持續二到四回合的不定時間，法術何時失效則不一定。

《魔刃術》　施展魔刃術之後，在範圍內的我方隊友其武器上都會附上一層魔法的能量，使其攻擊力增加原有的十分之一。
《魔鎧術》　和魔刃術相對的，魔鎧術可將其範圍內我方隊友的護甲上附上一層具防護性的魔法能量，使防禦力增加原有的十分之一。
《風行術》　藉由大氣中風之精靈的力量，風行術能將範圍內我方隊友的速度都提昇15點，使隊友們的移動和閃避能力更加高強。
《解毒術》　顧名思義，解毒術可將其範圍內的隊友們身上的毒質解消掉，亦即治癒中毒的現象。解毒術也常用來化解敵方所施展的毒擊術。
《祛麻術》　和解毒術的用法類似，不過祛麻術是用來消除隊友們身上的麻痺現象。祛麻術也常用來化解敵方所施展的麻痺術。
《封咒術》　在面對敵方的法師時，如何應付其魔法攻擊是個麻煩的問題，此時封咒術就是個不錯的方法。施展封咒術之後，在其範圍內將會產生一道反魔法的力場，任何不能掙脫這力場束縛的敵人都會暫時失去施展法術的能力。封咒術能否成功，對手的能力是很重要的因素，同時也包含了一些運氣的成分。
《毒擊術》　毒擊術的作用能利用大氣中的成分合成毒素並注入敵方體內，使所有範圍內的敵人中毒。同樣的，運氣和敵人能力的高低決定法術的作用能否成功。
《麻痺術》　利用魔法的力量衝擊敵人的神經，使其神經傳導錯亂而導致無法動彈，就是麻痺術的基本原理。麻痺術能使其範圍內的敵人陷入麻痺狀態，而運氣和敵人能力的高低則決定法術的作用能否成功。

附錄一　武器一覽表

以下是武器的一覽表，列出馬拉大陸上大部份武器的各項特性，但某些神兵利器由於缺乏資料之故，並未收錄在本表中。和武器有關的屬性有：

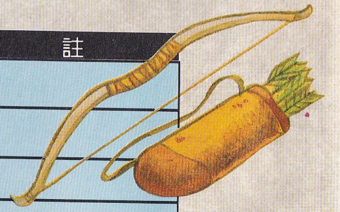
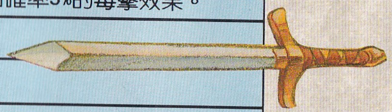
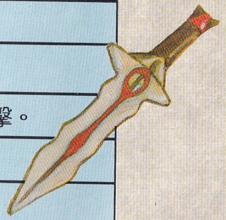
《類　別》武器的種類。各職業都有其所擅長的武器。

《攻擊力》該武器本身具有的破壞力。

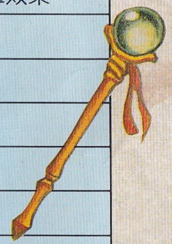
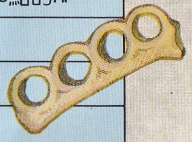
《命中率》使用該武器攻擊敵人時的命中率，通常越沈重的武器命中率越低。

《距　離》該武器的攻擊範圍。

《價　格》該武器在商店時的售價。

武器名稱	類別	攻擊力	命中率	距離	價格	備　註
短劍	刀劍	10	95%	1	50	
闊劍	刀劍	25	85%	1	250	
長劍	刀劍	40	90%	1	800	
巨劍	刀劍	65	85%	1	1500	
黑暗劍	刀劍	90	80%	1	2400	附加確率5%的毒擊效果。
戰士劍	刀劍	110	90%	1	4200	
巨魔劍	刀劍	135	90%	1	7800	
斬鐵劍	刀劍	150	120%	1	-----	致命一擊的機率增加30%。
流水劍	刀劍	240	80%	1	12000	
大地之劍	刀劍	280	100%	1	18000	
淬毒刀	刀劍	50	95%	1	1200	附加確率10%的毒擊。
盜賊匕首	刀劍	80	120%	1	2000	
暗殺劍	刀劍	120	120%	1	5000	
護手刀	刀劍	150	100%	1	8000	防禦力增加30點。
忍者刀	刀劍	165	90%	1	8800	致命一擊的機率增加5%。
刺矛	槍類	15	85%	1-2	80	
騎槍	槍類	28	90%	1-2	300	
長戟	槍類	50	85%	1-2	1200	
先鋒矛	槍類	85	90%	1-2	1800	
斬馬刀	槍類	120	85%	1-2	4000	
惡魔之矛	槍類	150	100%	1-2	6000	附加確率3%的毒擊。
黃金之戟	槍類	190	90%	1-2	8800	
手斧	斧類	20	80%	1	80	
迴旋斧	斧類	35	70%	1-2	300	
戰斧	斧類	60	90%	1	1200	
戰錘	斧類	90	85%	1	2000	
巨斧	斧類	120	80%	1	3200	
血之斧	斧類	145	85%	1	5600	
閃電錘	斧類	180	85%	1	12000	使用後可發出落雷術的效果
狂暴之斧	斧類	225	100%	1	12800	致命一擊機率增加10%
短弓	弓類	12	80%	2-3	100	
長弓	弓類	40	90%	2-4	500	
黑暗弓	弓類	75	85%	2-4	1800	附加確率5%的毒擊效果。
巨弓	弓類	110	80%	2-5	4800	
精靈弓	弓類	130	100%	2-4	12000	
長棍	重擊	8	85%	1	20	
釘頭槌	重擊	25	80%	1	180	
巨槌	重擊	60	80%	1	640	
鏈枷	重擊	80	80%	1-2	1000	
魔法杖	杖類	120	90%	1	5600	使用後可發出火炎術的效果
封咒杖	杖類	150	90%	1	8800	使用後可發出封咒術的效果
力之杖	杖類	180	90%	1	10000	使用後可回復300點的HP
鐵指套	爪類	20	100%	1	200	
鐵爪	爪類	50	90%	1	850	
皇帝指環	爪類	80	95%	1	1200	
毒爪	爪類	100	90%	1	3600	附加確率20%的毒擊效果。
僵屍爪	爪類	120	85%	1	6000	附加確率20%的毒擊效果。
碎岩爪	爪類	150	90%	1	7800	

附錄二　　護甲一覽表

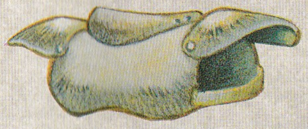
護甲名稱	種類	防禦力	閃避率	價格
布衣	布衣	2	0	50
旅行裝	布衣	10	0	500
精靈披風	布衣	80	10	10000
皮甲	皮甲	8	0	300
硬皮甲	皮甲	15	0	800
旅行裝	皮甲	36	5	3000
魔法皮甲	皮甲	48	5	4400
盜賊之衣	皮甲	64	2	7800
忍者裝	皮甲	80	5	9600
潛行服	皮甲	96	5	12000
神秘裝	皮甲	112	5	14400
暗殺服	皮甲	140	5	20000
環狀甲	環甲	24	0	1000
鎖子甲	環甲	40	-5	3600
鱗甲	鱗甲	56	-8	5800
連環鋼甲	環甲	72	-10	8400
合金鎖甲	環甲	88	-12	10800
鎧甲	鎧甲	120	-10	12000
銀鎧甲	鎧甲	136	0	15000
魔法鎧甲	鎧甲	160	-5	20000
重鎧甲	鎧甲	192	-25	24000
地獄鎧甲	鎧甲	200	-10	30000
長袍	長袍	5	-5	200
法師袍	長袍	12	0	750
僧侶袍	長袍	32	0	1800
祭司袍	長袍	60	5	6400
聖者袍	長袍	92	10	11200
武道服	武鬥服	10	5	400
武鬥裝	武鬥服	28	0	1200
鬥士服	武鬥服	55	0	5600

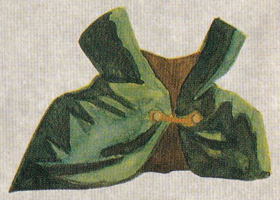
《類　別》護甲的種類。各職業都有其所專用的護甲。

《防禦力》該護甲本身具有的防護力。

《閃避率》穿該護甲時閃避敵人攻擊的確率，通常越強固的護甲閃避率越低。

《價　格》該護甲在商店的售價。





附錄三　　魔法一覽表

《類　　別》魔法的種類，決定其性質和威力。

《威　　力》該魔法所具有的攻擊力。

《命 中 率》使用該魔法攻擊敵人的命中確率，威力越強的魔法命中率越低。

《距　　離》魔法的施展距離，施展距離越長則越能

《範　　圍》魔法的作用範圍，範圍越大則一次能影響的區域越廣。

魔法名稱	種類	攻擊力	命中率	距離	範圍	所需法力	備註
火炎術	火焰	50	90%	5	0	2	
烈焰術	火焰	120	90%	5	0	6	
炎龍術	火焰	220	90%	5	1	20	
天火術	火焰	500	85%	5	1	42	
電擊術	電擊	40	85%	4	1	4	
落雷術	電擊	100	80%	4	1	15	
轟雷術	電擊	200	80%	4	2	30	
神雷術	電擊	450	80%	4	2	60	
碎岩術	大地	80	95%	0	5	18	對會飛的敵人無效。
地震術	大地	160	90%	0	7	45	對會飛的敵人無效。
裂地術	大地	340	90%	0	9	80	對會飛的敵人無效。
聖光彈	神聖	440	100%	8	0	24	
咒殺術	咒殺	999	50%	3	0	30	
治療術	回復	70	100%	4	0	3	
回復術	回復	140	100%	4	1	10	
再生術	回復	250	100%	5	2	20.	
神恩術	回復	500	100%	5	3	40	
魔刃術	戰術	------	100%	4	2	5	使受術者攻擊力提昇1/10。
魔鎧術	戰術	------	100%	4	2	5	使受術者防禦力提昇1/10。
風行術	戰術	------	100%	4	2	8	使受術者速度增加15點。
解毒術	戰術	------	100%	4	2	5	治癒我方人物中毒的狀態。
祛麻術	戰術	------	100%	4	2	5	治癒我方人物麻痺的狀態。
封咒術	戰術	------	50%	4	2	8	使敵人2-4回合無法施法。
毒擊術	戰術	10	50%	4	2	8	使敵人中毒2-4回合。
麻痺術	戰術	10	50%	4	2	10	使敵人2-4回合無法動彈。

附錄四　職業一覽表

以下是職業的一覽表，列出馬拉大陸上大部份職業的特性，但某些罕見的職業由於缺乏資料之故，並未收錄在本表中。和職業有關的特性，主要為使用的武器護甲種類，以及魔法防禦力和致命一擊的機率。這些特性的介紹如下：

《武　　器》可裝備的武器種類。武器種類受職業限制很嚴，一種職業大多只能使用一種武器。

《護　　甲》可裝備的護甲種類。護甲的限制較沒職業那麼嚴，主要是視職業的需要和負重能力而定。

《魔法抗力》對於魔法的抵抗能力。某些職業具有天賦的魔法抗力，能在遭到魔法攻擊的時候減低所受的傷害。在此魔法抗力以百分比來代表，若某職業的魔法抗力為30%，代表該職業人物在遭到魔法攻擊時，可少受30%的傷害，亦即只會受到原有威力的70%的傷害，餘此類推。

《致命一擊》做出致命一擊的機會。在此致命一擊以百分比來代表，若致命一擊為5%，代表每做出一次攻擊都有5%的機會是致命一擊。若武器本身亦具有致命一擊的附加屬性，在攻擊時將會一併加以計算。

職業名稱	可使用武器	可使用護甲	魔法抗力	致命一擊
劍士	刀劍武器	布服	0	5%
戰士	斧類武器	全部	0	3%
騎士	槍類武器	布服，皮甲，環甲	0	3%
弓兵	弓類武器	布服	0	5%
法師	杖類武器	布服類	30%	3%
僧侶	重擊武器	長袍類	30%	3%
武者	爪類武器	武鬥服類	0	10%
聖戰士	斧類武器	全部	0	3%
聖騎士	槍類武器	全部	10%	3%
狙擊手	弓類武器	布服	0	12%
大法師	杖類武器	長袍類	50%	3%
祭司	重擊武器	長袍類	50%	3%
鬥士	爪類武器	武鬥服類	0	10%
忍者	刀劍武器	布服	0	30%

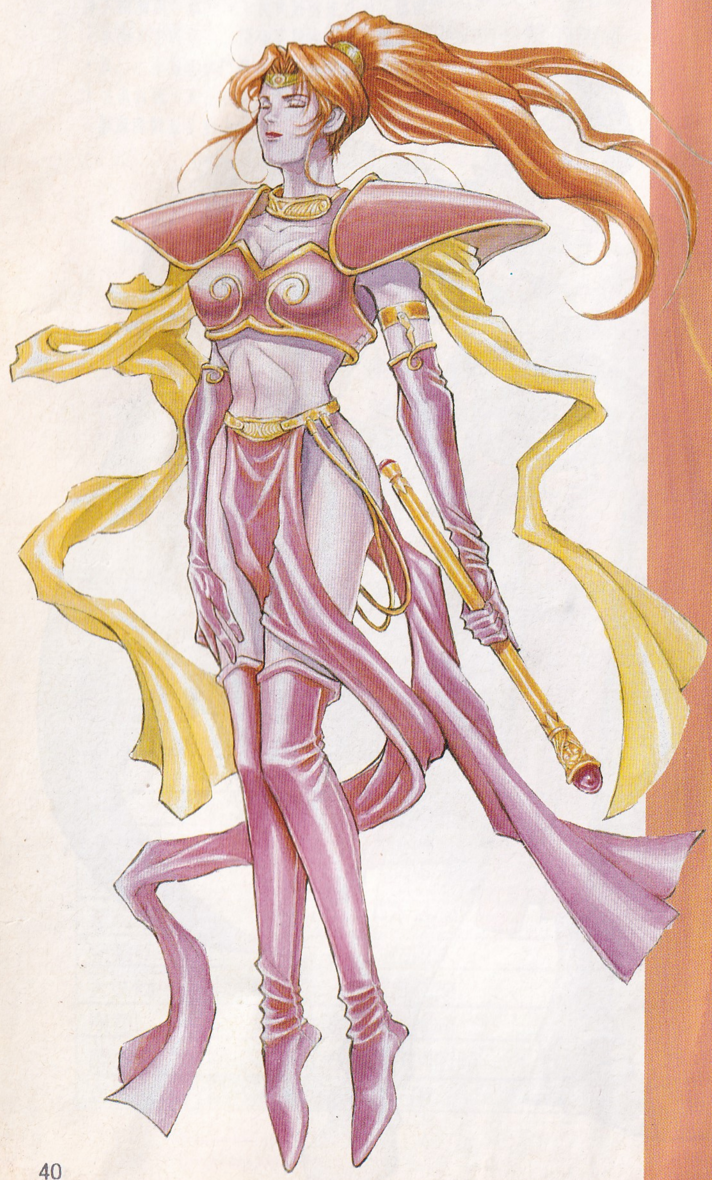
THOR 索爾

LAW

索爾
Thor
種族：人類
職業：劍士

雷特王之子，羅特帝亞王國第一王子。索爾雖生長在和平的時代，但雷特王自小即嚴厲的鍛鍊索爾，希望能讓他成為優秀的王位繼承人，不過索爾對於繼承王位一事卻興趣缺缺。索爾深具在劍術方面的天賦和膽識，但由於從小受到過於嚴格的訓練，個性上較暴躁而極具自信，經常會誤估對手和情勢。但若是亞雷斯坦言相勸，他也很能接受好友的建議，因此兩人成為莫逆之交。索爾富有個人魅力和領導能力，是個天生的領導者，在戰鬥時也能全力以赴，這在羅特帝亞時並不太看得出來，因為馬拉大陸才是他要活躍的戰場。

悠妮 YURNEY



LAW

悠 妮
Yurney
種族：人類
職業：魔法師

出身與來歷都不明的少女。昏倒在王城後山的草地上而為索爾所救，她在醒來之後就失去了所有的記憶，唯一記得的就是自己的名字。為了她想回家的心願，從未出過遠門的索爾為她渡海前往馬拉大陸。
悠妮的身上似乎隱藏著神秘的力量，她雖然具有魔法師的資質，但她真正擁有的力量遠在這之上。除了跟著她的機甲兵護衛蓋亞可以證明部份事實之外，她的一切到現在仍是個謎....

亞雷斯 ARLES

LAW

亞雷斯
Arles
種族：人類
職業：騎士

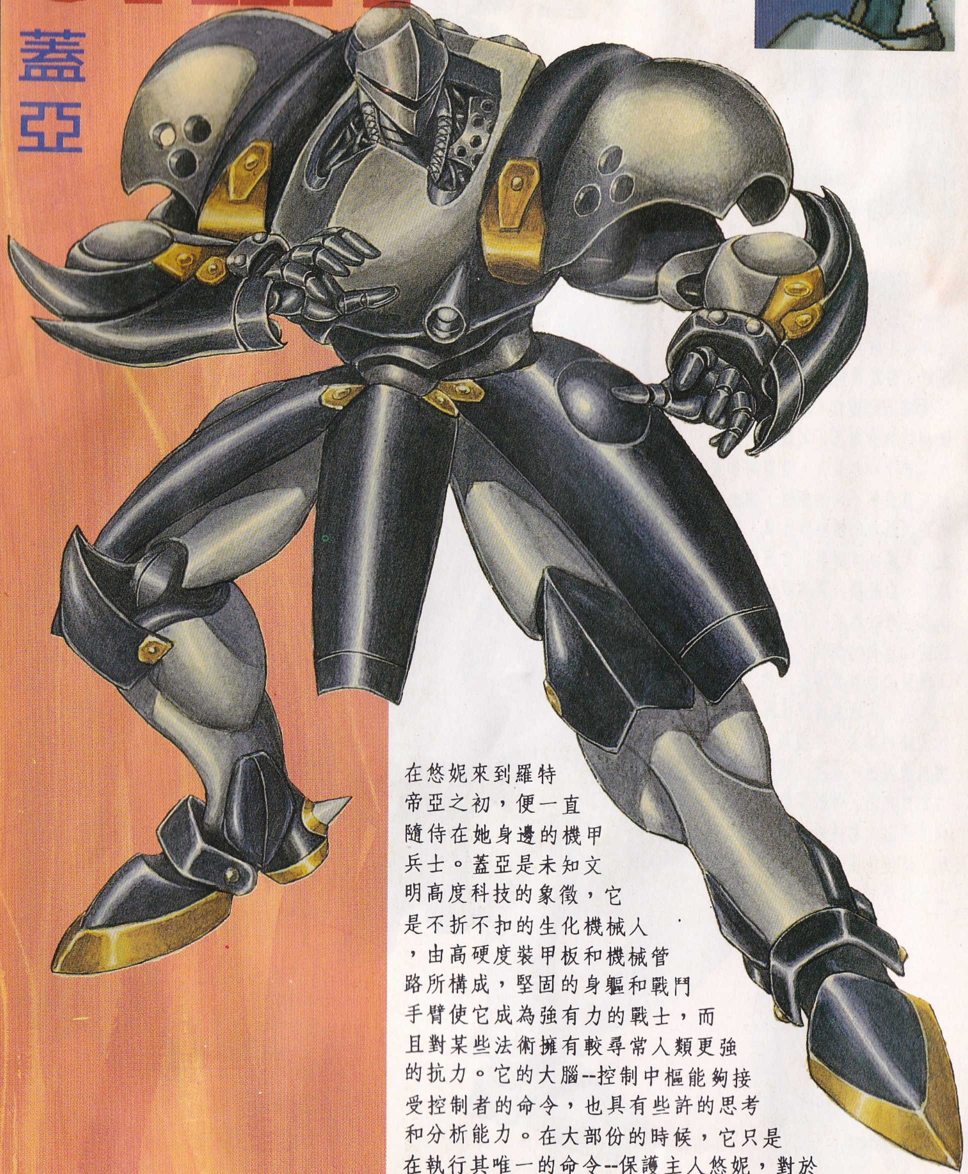
功臣巴拉多之子。巴拉多奉雷特王之命前去駐守邊疆後，鑑於教育環境不好，遂請求將愛子亞雷斯送回王城接受騎士的教育，亞雷斯因此成為年齡相仿的索爾王子的玩伴及好友，兩人自小一起長大。亞雷斯和索爾有著截然不同的個性，他也繼承其父豪放的性格和作風，但在為人處事方面要比索爾來得謹慎，由於兩人間的關係，他多少可以約束一下索爾那種隨心所欲的個性，雷特王很放心他和索爾在一起，所以才答應索爾前往馬拉大陸的請求。亞雷斯擅於使用槍，在他沈穩的個性之下，卻經常能夠使出出人意料的一擊，這使他在戰場上無往不利。

GAIA

蓋亞

LAW

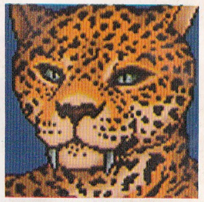
蓋亞
Gaia
種族：？？
職業：機甲兵



在悠妮來到羅特帝亞之初，便一直隨侍在她身邊的機甲兵士。蓋亞是未知文明高度科技的象徵，它是不折不扣的生化機械人，由高硬度裝甲板和機械管路所構成，堅固的身軀和戰鬥手臂使它成為強有力的戰士，而且對某些法術擁有較尋常人類更強的抗力。它的大腦--控制中樞能夠接受控制者的命令，也具有些許的思考和分析能力。在大部份的時候，它只是在執行其唯一的命令--保護主人悠妮，對於其它的一切總是沈默不語....

PANTHER MAN

豹人



CHAOS

豹人
Panther Man
種族：獸人
職業：戰士

居住在森林之中，以敏捷見長的豹人。豹人個性溫和，很少和其他族類起衝突，但在遭到侵害時，他們也會勇敢的戰鬥，輕便的護甲使他們能擁有超群的攻擊速度。豹人行群體生活，通常是以小村落的方式聚居。

CARTNER

卡特那

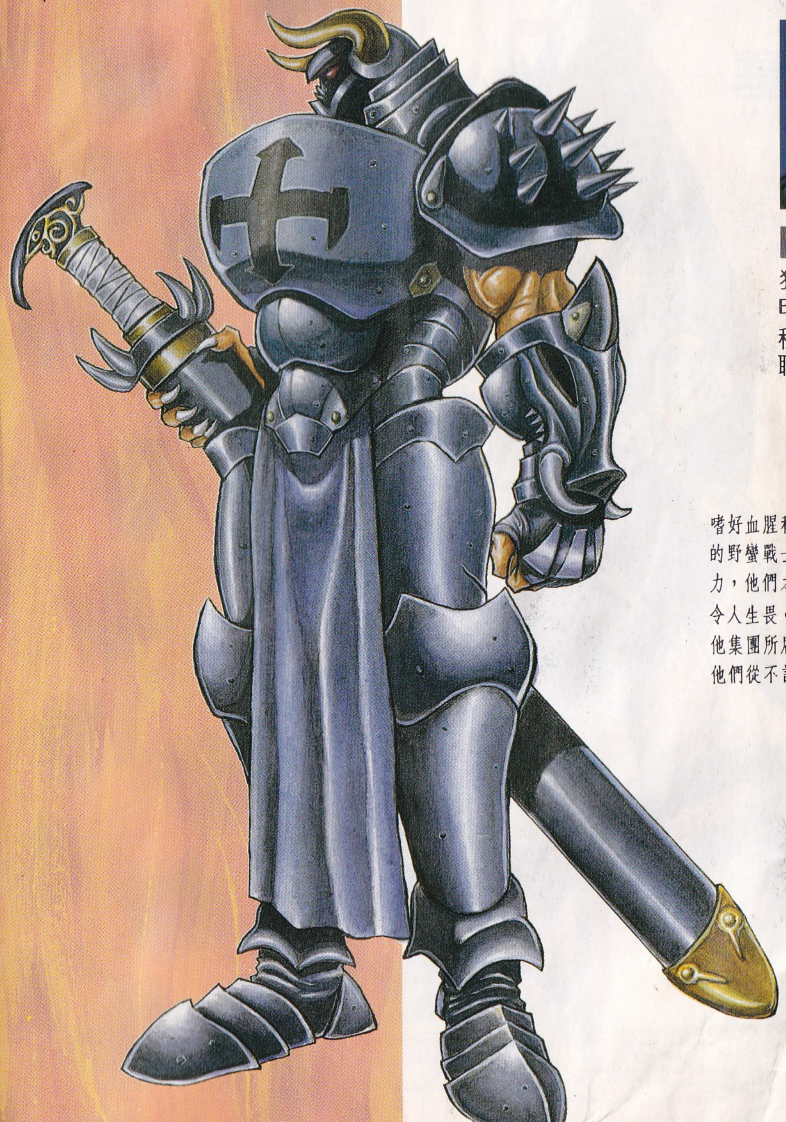
NEUTRAL

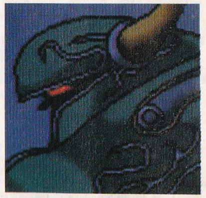
卡特那
Cartner
種族：人類
職業：強盜首領

馬拉大陸上知名的女盜賊首領，她以過人的意志力和統率能力糾集了散落各地的野盜，並雇用魔導士和僧侶組成強力的戰鬥集團，對王國各地的城鎮進行有系統的掠奪，可說是王國守備軍最頭痛的敵人。

BERSERKER

狂戰士





CHAOS

狂戰士
Berserker
種族：人類
職業：戰士

嗜好血腥和殺戮，以暴力為行事手段的野蠻戰士。雖然缺乏智慧和思考能力，他們本能的戰鬥欲望和破壞力卻令人生畏。狂戰士經常為盜賊群或其他集團所雇用，因為毫無道德標準的他們從不計較工作的性質為何。

KYLUS

凱拉斯

CHAOS

凱拉斯
Kylus
種族：龍族
職業：龍劍士

龍人族的高階武士。凱拉斯平時隨侍在龍人族之王聖寇拉斯左右，兼具武藝和膽識，在加入索爾一行人之後，以其飛行能力和劍術大大活躍。

PSYCHO BANLER

塞可邦勒

LAW

塞可邦勒
Psychobanler
種族：獸人
職業：鬥士

豹人族的年輕武鬥家，他在年少時即離開家鄉，到一位著名的武術老師處拜師學藝，對於空手搏擊方面有相當的造詣，在攻守方面都有優異的表現。

CHAOS

龍騎士
Dragon Knight
種族：人類
職業：龍騎士

DRAGON KNIGHT

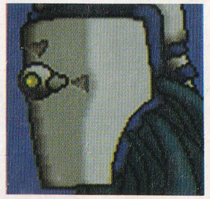
龍騎士

在反覆的升級與轉職之後，騎士可望成為龍騎士一騎士中最高的一級。藉由跨下的飛龍，龍騎士擁有極高的機動性和移動能力，雖然有著護甲薄弱的弱點，但龍騎士的支援能力在戰陣之中仍是極有利的武器。

GUN SITE

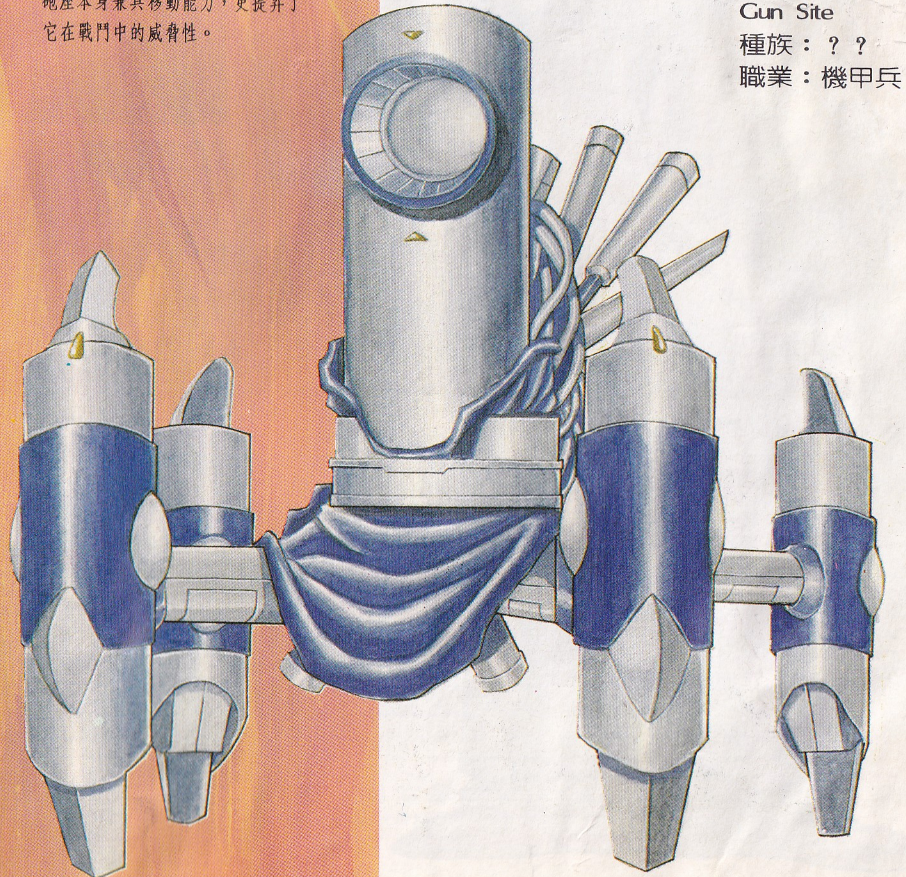
光束砲座

由古代人的高度科技所製造出來的戰鬥用機器人。裝置其上的光束砲具有驚人的長程攻擊能力，而光束砲座本身兼具移動能力，更提昇了它在戰鬥中的威脅性。



CHAOS

光束砲座
Gun Site
種族：？？
職業：機甲兵



MAGICIAN

魔法使

CHAOS

魔法使
Magician
種族：人類

遍布馬拉大陸的魔法修習者，由於天賦與程度上的不同而有法術能力上的差異。魔導士除了修習魔法之外，有時也接受其他人的雇用，由於魔法師工會對此並無任何約束能力，因此盜賊或黑暗軍的行列中有魔導士存在早已不是什麼稀奇的事。

製作群

DIRECTOR	監製	趙浩然
ORIGINAL STORY	原作	李永治
SCENARIO	腳本	葉明璋
CHARACTER	造型設定	王樑華
CHIEF PROGRAMMER	程式設定	林仁川
ANIMATION PROGRAM	動畫程式	羅元聰
MAP EDIT	地圖繪製．編輯	王樑華
CHARACTER SHAPES	人物	王樑華．蕭敏男
BATTLE ANIMATION	戰鬥畫面	王樑華．蕭敏男
FIELD DATA	戰場編輯	林仁川
COMBAT BACKGROUND	戰鬥背景	王樑華．蔡佳玲
VISUAL SCENE	視覺動畫	王樑華
MUSIC	音樂	劉子誠(獅子吼音坊)
SOUND EFFCT	音效	林仁川．王樑華
CHARACTER PAINTS	人物彩稿	侯松得
ART EDIT	美術編輯	侯麗君．陳穗伶
PROJECT ADVERTISING	宣傳企劃	曾一正
POSTER	海報繪製	侯松得
MANUAL	手册編寫	葉明璋

遊戲工場的愛護者，您好

謝謝您購買本公司產品，不知您是否對其中的各項附品感到滿意呢？如果是，歡迎您填寫所附之註冊卡，將好消息告訴我們；因為這對我們遊戲工廠的全體人員來説是莫大的鼓舞；如果您認為本產品有任何待改進的缺點，也請您將建議事項告訴我們。註冊卡是免貼郵票的，只要填好，投入郵筒即可。您的一句建議，就是遊戲工場明日的進步。本公司除了保障您的購買權益之外，更提供您最高品質的售後服務。在保證期間內發現磁片短缺、或有瑕疵，最便捷的方法是請持保證卡向經銷商更換原遊戲之新品；或寫明故障原因直接寄回本公司免費維修，我們會盡全力為您服務，服務內容請詳讀保證卡條文。

超過保證期限後磁片產生發霉、磨損、或刮傷，而欲更換新片或維修時，請將磁片以厚紙板妥善包裝好，附故障原因寄回本公司，維修費用除附回郵60元之外，每片磁片請另付工本費40元（郵票亦可）寄至本公司，（勿以原來的遊戲盒包裝以免損壞，若因包裝不當導致郵寄過程中磁片受損，請自行負責；未附保證卡、回郵及磁片工本費者，本公司恕不受理）。臺灣地區之外請附足夠郵資。

請寄：高雄市一心二路157號11樓之1　漢堂國際資訊　服務組收

產品保證書

感謝您承購本公司產品　茲依保證書所列之條件對產品提供保證服務

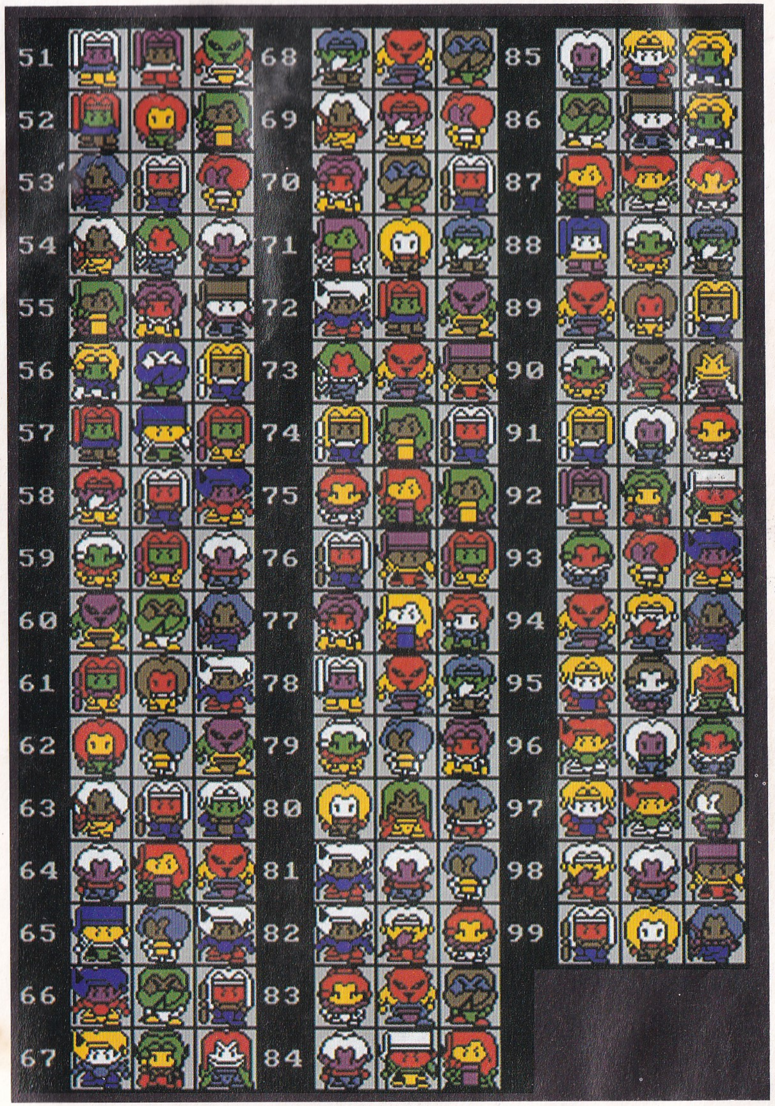
一　保證期間30天

二　保證期間，該產品正常使用下發生故障，憑此保證書由本公司免費服務。但因水，火災，其他意外災害或錯誤使用方式等，而致損壞者，不在保證之列且其維修費用由客户自行負責。

三　超過保證期限，維修時均酌收工本費。

發行　漢堂國際資訊有限公司
(C)1994.1995 DYNASTY INTERNATIONALINC.

密碼表



FLAME DRAGON 2

LEGEND OF GOLDEN CASTLE